

주도성 수업 설계 템플릿

말길 것부터 정하지 않습니다. 수업이 지켜야 할 핵심과 학생이 판단할 공간을 함께 설계합니다.

수업명 · 프로젝트명

기간 · 차시

학교급 · 학년 · 교과

설계자

01 수업이 지켜야 할 핵심을 먼저 적습니다

교육과정의 핵심, 학생이 탐구할 질문, 협상하지 않는 경계를 분리합니다. 경계가 분명할수록 학생의 선택도 구체적인 판단이 됩니다.

교육과정의 핵심 수업이 끝났을 때 학생이 이해하거나 수행해야 할 핵심을 적습니다.	탐구 질문 하나의 정답보다 조사, 토론, 제작으로 이어질 질문을 적습니다.	협상하지 않는 경계 안전, 권리, 필수 목표처럼 교사가 책임지고 정할 내용을 적습니다.
---	---	--

02 성공 기준을 관찰 가능한 언어로 적습니다

결과물의 모양만 제시하지 않습니다. 학생이 무엇을 이해하고, 어떤 근거로 판단하며, 피드백을 어떻게 반영할지 적습니다.

관찰할 대상	성공 기준	확인할 증거
이해	핵심 개념을 자신의 말과 사례로 설명합니다.	
판단	선택의 이유를 기준과 근거에 연결합니다.	
수정	피드백을 반영해 계획이나 결과물을 다시 고칩니다.	

결정권의 위치와 지원을 설계합니다

교사가 정할 것, 함께 정할 것, 학생이 정할 것을 나눕니다. 선택의 크기와 지원은 학생의 준비도와 수업 목표에 맞춰 조정합니다.

03 결정 항목마다 권한과 범위를 구분합니다

한 수업 안에서도 결정권의 위치는 다를 수 있습니다. 선택지를 열기 전에 누가 결정하고 어떤 지원이 필요한지 적습니다.

결정 항목	교사	함께	학생	선택 범위	판단을 돕는 지원
목표	☐	☐	☐		
방법	☐	☐	☐		
역할	☐	☐	☐		
일정	☐	☐	☐		
결과물	☐	☐	☐		
평가 기준	☐	☐	☐		

04 선택을 판단으로 바꾸는 지원을 준비합니다

선택지와 차이

각 선택이 과정과 결과에 만드는 차이를 학생이 비교할 수 있게 적습니다.

판단 기준과 자료

예시, 기준표, 참고 자료, 시간처럼 판단에 필요한 자료를 적습니다.

도움과 피드백

도움을 요청할 경로와 피드백 뒤 다시 선택하거나 수정할 기회를 적습니다.

교사가 관찰할 장면

학생이 선택의 이유를 설명하거나, 도움을 요청하거나, 피드백 뒤 판단을 바꾸는 순간 가운데 이번 수업에서 볼 장면을 적습니다.

프로젝트의 흐름과 성찰을 연결합니다

단계마다 교사의 움직임, 학생의 결정, 남길 증거를 함께 적습니다. 마지막 성찰은 다음 프로젝트의 설계로 이어집니다.

05 프로젝트의 네 장면을 설계합니다

ENTRY 문제 만나기	학생이 문제의 맥락을 만나고 자신이 이미 아는 것과 더 알아야 할 것을 구분합니다. 교사의 움직임 학생의 결정 · 남길 증거
PLAN 질문과 계획 세우기	탐구 질문, 역할, 일정, 자료 수집 방법을 정하고 계획의 이유를 설명합니다. 교사의 움직임 학생의 결정 · 남길 증거
ACT 실행하고 조정하기	자료와 사람을 연결해 실행하며 막힘, 피드백, 새로운 정보를 근거로 계획을 고칩니다. 교사의 움직임 학생의 결정 · 남길 증거
SHARE 공유하고 다시 보기	결과물을 공개하고 과정의 선택을 설명하며 다음 시도에서 바꿀 조건을 정합니다. 교사의 움직임 학생의 결정 · 남길 증거

06 예측-행동-성찰을 다음 설계로 잇습니다

예측 학생이 예상한 결과와 세운 계획을 적습니다.	행동 실제로 시도하고 조정한 장면을 적습니다.	성찰 다음 선택을 바꿀 근거와 조건을 적습니다.
---	---	--